CLICK! KLASYKA

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #05

Seria RPG dla prawdziwych znawców gatunku!

Saga Bezimiennego

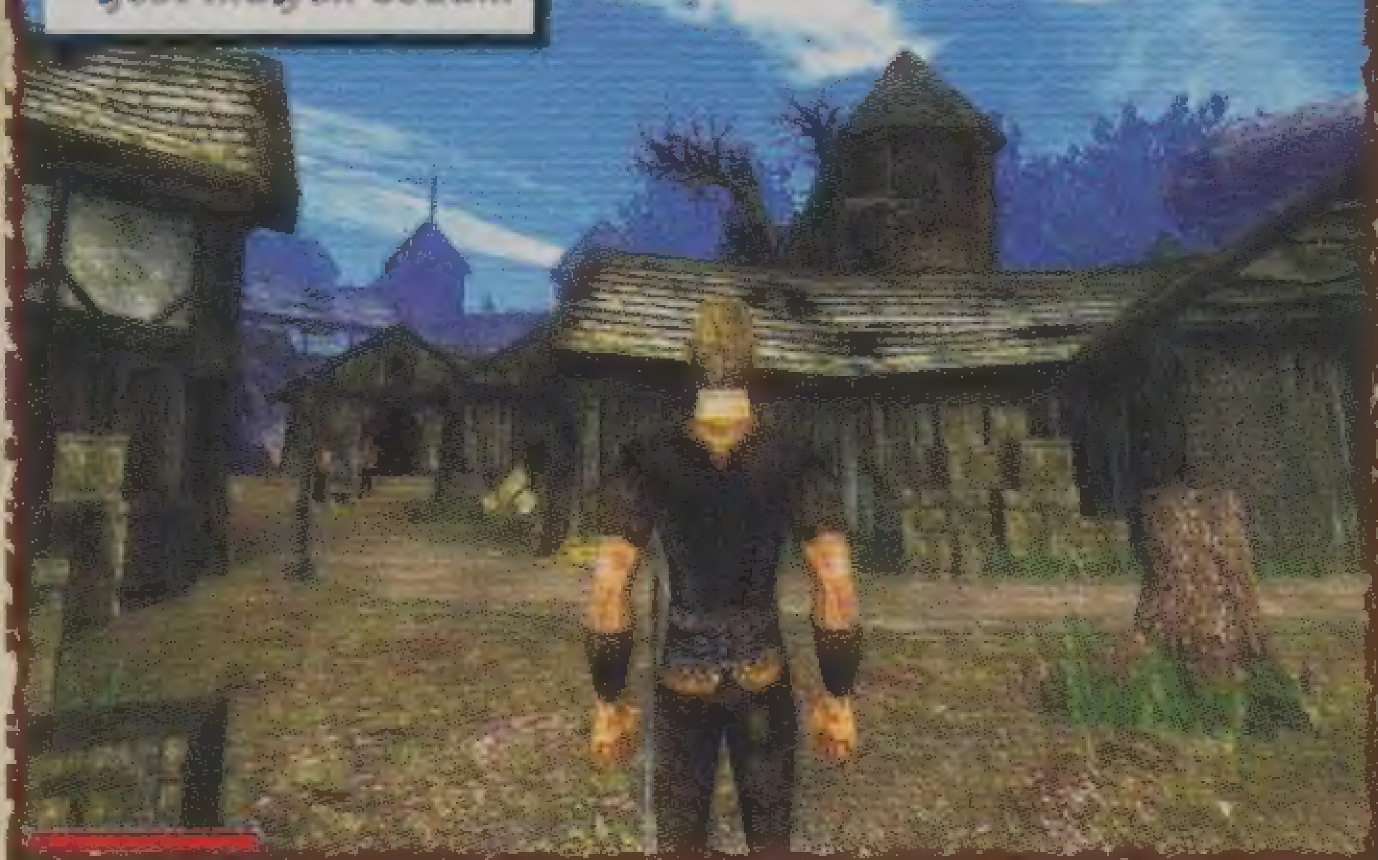
Poznaj historię trzech części cyklu Gothic.

Saga Bezimiennego

Odpalasz grę i przenosisz się do nowego, niezwykłego świata. Ruszasz przed siebie i trafiasz na porzuconą przy wejściu do kopalni skrzynię. Chcesz ją otworzyć, ale... nie wiesz, jak to zrobić. Myszka nie działa tak, jak powinna...

Tu by się przydał linterfresz...

Prawdziwy gracz nie zagląda do instrukcji. Po co, jeśli system sterowania i zasady działania większości gier są zazwyczaj takie same jak w innych produkcjach? Poza tym dobrze zaprojektowany interfejs powinien być na tyle intuicyjny, że po kilku kliknięciach myszką wszystko powinno wyjaśniać się samo. Nie trzeba czytać manuala, by domyślić się, jak zaznaczać jednostki w RTS-ie czy wskazywać przedmiot, który chce się podnieść w grze RPG. **Prawdziwy gracz mógł jednak zdębieć po uruchomieniu Gothica.** Bo jak miałby się domyślić, że otworzenie skrzyni wymaga przytrzymania klawisza [Ctrl] i wciśnięcia strzałki w górę?


Świat Gothica pełen jest małych osad...

Nietypowy interfejs Gothica to rzecz, którą z tej gry zapamiętuje się jako pierwszą. Na szczęście nie jedyną, a im więcej czasu mija od premiery, tym łatwiej dostrzec, jak wyjątkowa była to produkcja i jak bardzo została niedoceniona. Gdy Gothic trafił na rynek, był po prostu debiutancką grą RPG mało znanego niemieckiego studia – **dziś widać, że pod wieloma względami był to tytuł rewolucyjny, który wprowadzał sporo elementów** (przede wszystkim swobodę i pewną nieliniowość rozgrywki), **które standardem w tym gatunku stały się dopiero później.** Również w kwestii grafiki – choć dziś musi się ona wydawać nieco przestarzała – Gothic niósł nową jakość. Żadna z wcześniejszych produkcji nie mogła pochwalić się równie rozległym, a przede wszystkim w pełni trójwymiarowym świa-



Pirania gryzie?

Firma odpowiedzialna za wszystkie części serii Gothic to Piranha Bytes, założona pod koniec 1997 roku w Essen w Niemczech. Inicjatorami jej powstania było pięciu programistów, którzy doświadczenie zdobywali w studiu Greenwood Entertainment, znanym głównie z gier ekonomicznych (m.in. Mad TV czy bardzo popularnej u naszych zachodnich sąsiadów serii Der Planer). Co ciekawe, Piranha Bytes zakładana była wtedy, kiedy niektóre pomysły, a nawet obszerne fragmenty kodu późniejszego Gothica były już gotowe – nie było więc dylematu, jakim projektem powinno zająć się nowe studio. Do dziś to typowy developer jednego projektu – ekipa Piranha Bytes koncentruje się wyłącznie na serii Gothic. Co więcej, zawsze gdy prace nad nową częścią cyklu zbliżają się do końca, wydzielona zostaje niewielka, zwykle kilkuosobowa grupa programistów i grafików, którzy zaczynają tworzyć kolejny dodatek do serii. **Można więc śmiało założyć, że prace nad add-onem do Gothic 3** (swoją drogą, zapowiedzianym już przez wydawcę, firmę JoWood), **są teraz bardzo zaawansowane.** Piranha Bytes to studio z bardzo zabawną nazwą – słowo „bytes", czyli komputerowe bity, wymawia się tak samo jak „bites", czyli „gryzie".

tem gry – dopiero wydany rok później Morrowind mógł z nim konkurować.

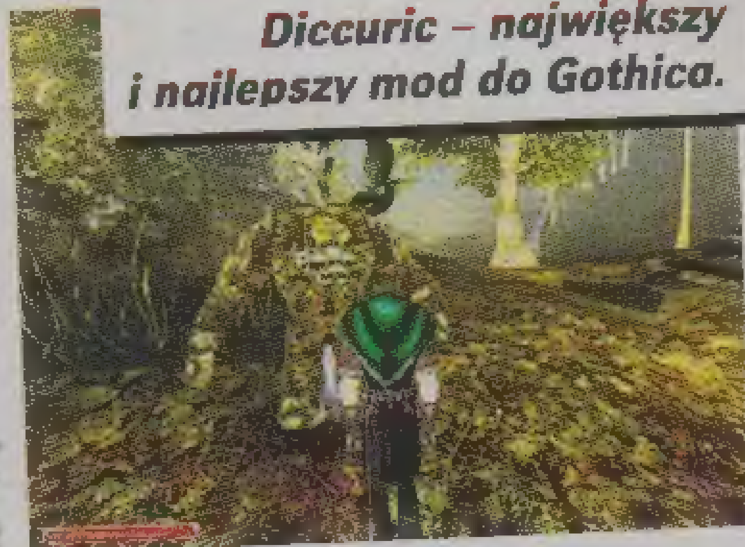
A więc... klasyk? Oczywiście – a przy tym klasyk, który z pełnym przekonaniem można nazwać kultowym. Cała seria Gothic – przede wszystkim jej pierwsza część, ale również i te późniejsze – **to gry, w których głęboko ukryte siedzi, cytując popularną ostatnio reklamę, „wewnętrzne fuj".** Ekstrawaganckie pomysły na interfejs; koślawość w animacjach bohatera; obecne w każdej części bugi poprawiane po premierze łatkami – to cechy rozpoznawcze cyklu w równie dużym stopniu jak fascynująca fabuła, ciekawy, bogaty w szczegóły świat gry czy intrygujące postacie niezależne.

Trudno powstrzymać się od wrażenia, że Gothic to seria gier RPG tworzona przez fanów gatunku z myślą o podobnych maniakach – nawet kiedy czasem brakuje im umiejętności czy możliwości technicznych, nadrabiają to pomysłowością, pasją, świadomością tego, co spodoba się miłośnikom komputerowych przygód w wirtualnych krainach fantasy. Fakt,



...oraz bezkresnych kniei.

Gothic: Modyfikacje



Diccuric – największy i najlepszy mod do Gothica.

Struktura plików Gothica okazała się na tyle otwarta, że stał się on wdzięcznym obiektem dla modderów przerabiających przygotowane przez twórców elementy przygody lub dodających swoje własne pomysły do gry. Najaktywniejsi są oczywiście niemieccy fani, za naszą zachodnią granicą powstało **kilkanaście wartych uwagi modów do Gothica, m.in. Die Bedrohung, Mirandadorf czy Sturmbringer.**
Największym osiągnięciem polskiej sceny modderów Gothica jest przygotowanie modyfikacji o nazwie G2Meshes&Textures Pack, która w jedynce podmienia tekstury i trójwymiarowe obiekty na te z Gothic II. To projekt już ukończony, przebieg prac nad kolejnymi modyfikacjami można śledzić na stronie: themodders.org.
Najważniejszym i najciekawszym modem do Gothica jest jednak tzw. Diccuric, ogromna modyfikacja zapewniająca nawet kilkanaście dodatkowych godzin rozgrywki. Zmienia nie tylko fabułę i świat gry, ale wprowadza również wiele udoskonaleń w sferze oprawy graficznej (np. animację roślinności) oraz mechanizmów rozgrywki (np. efekt zmęczenia czy system teleportacji). Moda tego znaleźć można na: diccuric.org, a pliki lokalizacyjne modyfikacji na świetnej polskiej stronie: www.gothic.phx.pl.

CIEKAWOSTKI

- W niemieckiej wersji gry na początku drugiego rozdziału, gdy Bezimienny trafia do starego obozu, może tam zobaczyć „wirtualny" występ zespołu In Extremo, łączącego elementy muzyki średniowiecznej i heavy metalu. In Extremo to grupa faktycznie istniejąca, ciesząca się niemałą popularnością w Niemczech – więcej informacji na jej temat można znaleźć na oficjalnej stronie zespołu pod adresem: www.inextremo.de.
- Oryginalna wersja gry Gothic w dwóch krajach została ocenzurowana. Pierwszym z nich były... Niemcy, gdzie – by być w zgodzie z pra-

że mimo wszystkich niedociągnięć seria cieszy się tak dużą popularnością, jest dowodem na to, że takie podejście najzwyczajniej w świecie się sprawdza.

Trzeba też przyznać, że saga Gothic cały czas się rozwija, co więcej, zdaje się, że jej twórcy mają wyraźną wizję tego rozwoju i konsekwentnie ją realizują. Każda kolejna część cyklu to krok naprzód, jeśli chodzi o zastosowane technologie, coraz mniej jest niedociągnięć i rzeczy, które trzeba naprawiać patchami. Należy też docenić sposób, w jaki Piranha Bytes rozbudowuje fabułę i świat gry. Obszar dostępny w pierwszej części (Górnicza Dolina na wyspie Khorinis), otwiera się w jej kontynuacji i tam stanowi już tylko jeden z regionów przeznaczonych do eksploracji (odwiedzisz tu bowiem wszystkie zakątki wyspy, wraz z jej stolicą).

Opowieść tę warto zacząć jednak od początku. **Intro otwierające Gothica przedstawia Bezimiennego, bohatera całej sagi, w dość niefortunnej sytuacji.** Jest skazańcem, który ma zostać przerzucony na drugą stronę magicznej bariery, oddzielającej tzw. Kolonię, jedną z dolin wyspy Khorinis, od pozostałych jej części. Kolonia to



Kiedy pada deszcz...

Hej, to ja! Wpadłem tylko przeprosić, że na poprzedniej stronie stałem tyłem.

wem – zmodyfikowano ostateczny kod tak, że na ekranie pojawia się dużo mniej krwi. To nietypowe rozwiązanie, bo zwykle programiści decydują się tylko na zmianę koloru posoki w wersjach swoich gier przeznaczonych na tamten rynek. Ekipa Piranha Bytes stwierdziła jednak, że takie rozwiązanie osłabiałoby wiarygodność stworzonego przez nich świata. Drugim krajem, w którym Gothic został ocenzurowany, były Stany Zjednoczone – tam zasłonięto części intymne wszystkim paniom występującym w grze nago. Tak oto rozwiązała się zagadka niewielkiej popularności Gothica w USA...



...warto schronić się pod gościnnym dachem.

jedyne miejsce na rządzonym przez Rhobara II kontynencie Myrtany, w którym wydobywa się magiczną rudę, niezbędną do produkcji broni dla królewskiej armii. Otoczenie jej specjalną barierą ma więc chronić cenne złoża, jednocześnie zaś zamienia cała dolinę w więzienie, w którym zesłańcy pozyskują surowiec, odpracowując tym samym swoje grzechy. Bezimienny zdaje się jednym z wielu skazańców, ale jak się szybko okaże, wcale nim nie jest. Pierwszym sygnałem, który świadczy o tym, że bohater gry ma do spełnienia w tej historii wyjątkową rolę, jest wizyta, którą składa mu chwilę przed zesłaniem tajemniczy mag. Uczony starzec przekazuje mu zapieczętowany list z prośbą o zaniesienie go magom ognia, mającym swoją siedzibę w jednym z obozów Kolonii.

W trakcie gry Bezimienny okazuje się wybrańcem Innosa, jednego z kilku bogów czczonych na kontynencie Myrtany. **Pojawienie się bohatera w Kolonii uruchamia ciąg wydarzeń, który prowadzi do przebudzenia pradawnego demona, przez mieszkańców Górniczej Doliny nazywanego Śniącym**, a w końcu do zniszczenia magicznej bariery. Historia

CLICK TRICK!

W Gothic I wciśnij [S], by otworzyć menu, następnie wpisz **marvin**, by uruchomić cheaty. Teraz w trakcie gry możesz wcisnąć [F2] i wpisać któryś z kodów: **cheat god** uruchamia god mode, a **cheat full** przywraca pełną energię.

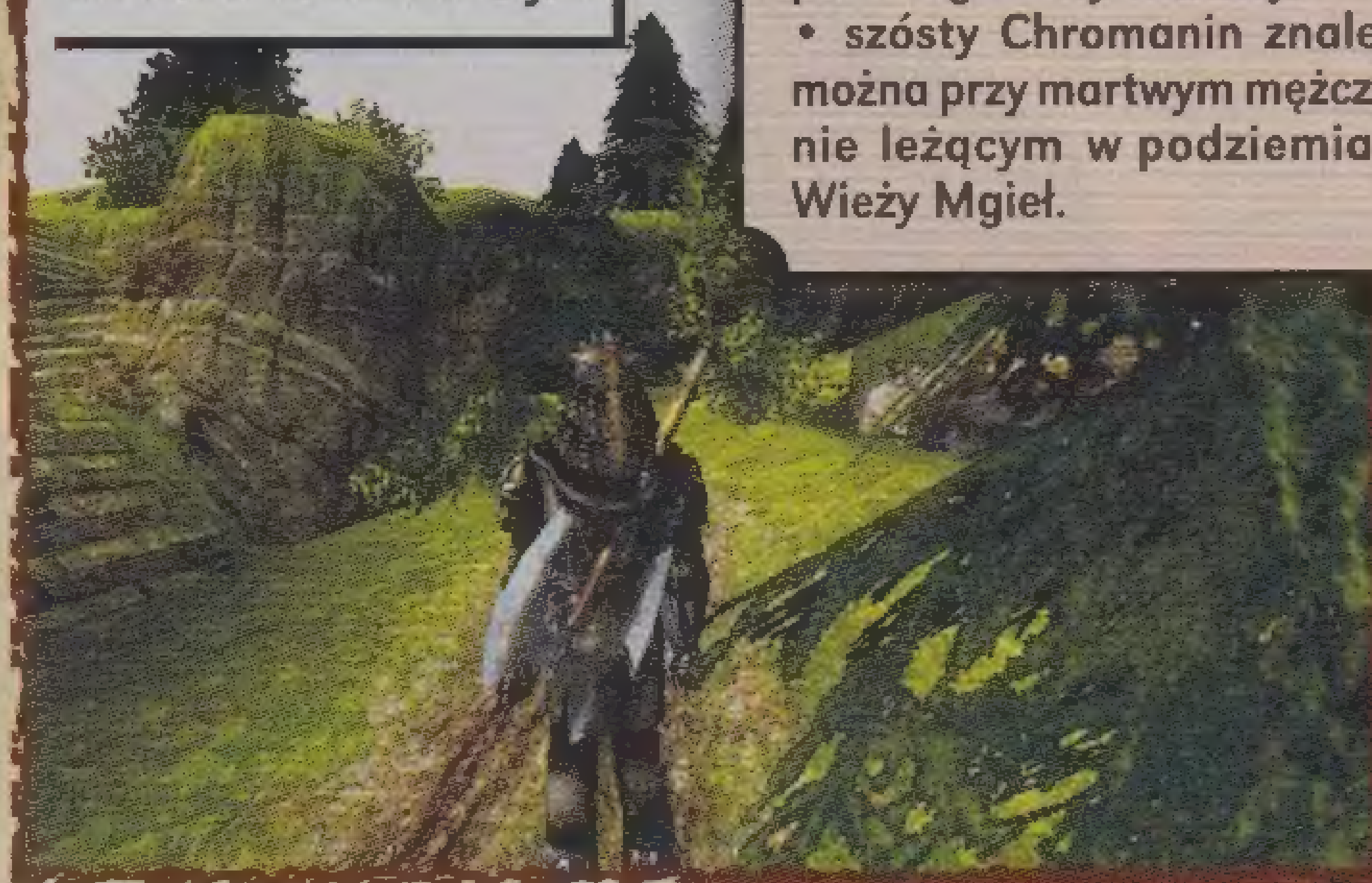
CIEKAWOSTKI

- Gothic od początku projektowany był jako gra, w której sterowanie odbywało się wyłącznie za pośrednictwem klawiatury. Twórcy sądzili, że wymyślony przez nich interfejs pozwoli graczom bardziej wczuć się w postać Bezimiennego, pomysł ten został jednak mocno skrytykowany przez recenzentów z pism branżowych, którzy dostali do testów wersję beta tej produkcji. Obsługa myszki została dodana w ostatniej chwili, miesiąc przed wysłaniem gry do tłoczenia – ale i tak większość poleceń wydawało się z poziomu klawiatury.

ma kilka zaskakujących zwrotów, trzyma w napięciu do spektakularnego finału, a samego jej zakończenia nie spodziewał się chyba nikt, kto spędził przy grze trzydzieści godzin (tyle mniej więcej potrzeba na dojście do końca).

Wciągająca fabuła to jeden z elementów typowych dla serii, obecny już w pierwszej części gry. Nie jedyny. Historia opowiedziana w jedynce ma zasadniczo liniowy przebieg, kilka jej wątków można jednak rozegrać na różne sposoby.

Przede wszystkim chodzi tu o możliwość związania się z jednym z Obozów, do których należą mieszkańcy Kolonii. Najważniejszy z nich to Stary Obóz, rządzony przez magnata imieniem Gomez. Jego mieszkańcy handlują magiczną rudą z Rhobarem II, dzięki czemu mogą liczyć na jego względy. Jako jedyni nie myślą o zniszczeniu bariery, zaakceptowali swój los i chcą tylko bogacić się i rozwijać w obrębie Kolonii. Za światem zewnętrznym tęsknią natomiast więźniowie skupieni wokół Nowego Obozu, założonego przez skazańca imieniem Lee. Choć również posiadają dostęp do złóż magicznej rudy, nie chcą oddawać jej królowi. Wierzą, że wysadzenie ogromnego kopca tego kruszcu spowoduje zniszczenie bariery – wszystko, co uda im się wydobyć, odkładają więc na hałdę, która ma im przynieść wolność. Ostatni jest Obóz Bractwa (zwany również Obozem na Bagnie lub Obozem Sekty), którego mieszkańcy czczą


Khorinis oferuje wiele zarówno fanom natury...

Chromanin

Jak każda porządna gra RPG, Gothic posiadał wiele epizodów dodatkowych, niezwiązanych z główną osią fabularną. **Jednym z nich były poszukiwania tzw. Chromaninu**, tajemnych, rozrzuconych po całej Kolonii ksiąg przedstawiających historię pewnego maga. W grze ukrytych jest sześć tomów Chromaninu:

- pierwszy znaleźć można w Wieży Mgieł, na północno-wschodnim krańcu Kolonii,
- kolejny tom znajduje się w starej cytadeli orków, tam, gdzie po raz pierwszy Bezimienny spotyka Ur-Shaka,
- trzeci tom znajduje się na wysepce nad rzeką płynącą w pobliżu północnej bramy Starego Obozu,
- czwarty Chromanin znajduje się na przeciwnym brzegu jeziora niż brama prowadząca do Nowego Obozu,
- piąty tom leży na plaży niedaleko Wieży Mgieł, strzeżony przez ogniste jaszczury,
- szósty Chromanin znaleźć można przy martwym mężczyźnie leżącym w podziemiach Wieży Mgieł.

- Przed premierą pierwszego Gothica w Niemczech pojawił się komiks osadzony w realiach świata gry.
- Mud, jedna z zabawniejszych postaci występujących w Gothicu, jest wzorowana na prezenterze stacji muzycznej VIVA 2, Nielsie Rufie.
- Akcja Gothic II toczy się na wyspie Khorinis, można jednak opuścić jej brzegi i wypłynąć w otwarte morze. Bezimienny nie dociera jednak wtedy do „niewidzialnej ściany", tylko... zostaje zjedzony przez morskiego stwora. Towarzyszy temu animacja, którą każdy fan serii musi zobaczyć chociaż raz!

Śniącego (nie wiedzą, że w istocie jest złym demonem), a na dodatek palą tzw. „bagienne ziele", które pozwala im pozostawać w „duchowym kontakcie" z ich bóstwem. Nic dziwnego, że większość pozostałych mieszkańców Kolonii uważa ich za całkowitych świrów. Bezimienny musi na pewnym etapie gry zdecydować się na przyłączenie do jednego z obozów, co ma nie tylko duży wpływ na fabułę gry, ale i sprawia, że sensowne staje się przejście Gothica co najmniej trzy razy – tak, by zobaczyć wszystkie warianty opowiadanej tu historii.

Inny znak rozpoznawczy sagi, który pojawił się już w jej pierwszej części, to duży nacisk położony na interakcję z otoczeniem. To również jeden z elementów, które można uznać w Gothicu za nowatorskie, rzadko spotykane wcześniej, a nigdy w tytułach z podobnie zrealizowaną grafiką. **W grze tej można samodzielnie wykuwać broń, grać na znalezionych instrumentach muzycznych, a po zabiciu drapieżnych zwierząt, których wiele biega w Górniczej Dolinie, wyprawić ich skórę** (świetne źródło zarobku), a mięso usmażyć, co zwiększa jego oddziaływanie lecznicze.

Ha, ha, ha!!! Teraz moja kolej!



...jak i miłośnikom gotyckiej urbanistyki.



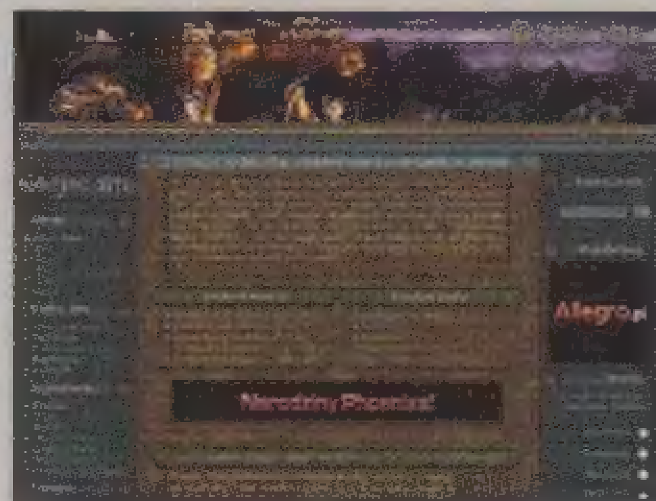
To po prostu wirtualny świat dla każdego!

Pierwsza część cyklu wprowadziła również system rozwoju postaci, który z pewnymi modyfikacjami wykorzystany został również w jej kontynuacjach. Jest on stosunkowo prosty i opiera się na trzech głównych współczynnikach – sile, zręczności i magicznej mocy mana – wzbogaconych o kilka umiejętności (m.in. skradanie się, akrobatyka, otwieranie zamków, ale także korzystanie z broni jednoręcznej czy łuków). Jeśli Bezimienny zechce, może również poznać tajniki magii, opanowując zaklęcia z kolejnych kręgów (m.in. wody, ognia itd.). By zwiększyć statystyki i umiejętności postaci, nie wystarczy tylko zdobywać punkty doświadczenia – **Bezimienny musi znaleźć najpierw nauczycieli, z pomocą których może poprawić swoje współczynniki.**

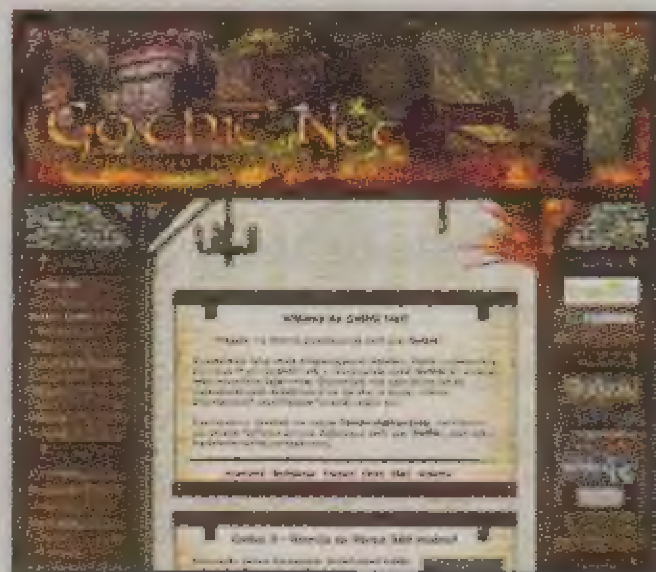
Pierwszy Gothic prawdziwą furorę zrobił właściwie tylko w Niemczech i... Polsce. W pozostałych krajach europejskich również odniósł sukces, choć jego skala była dużo mniejsza niż u nas i naszych sąsiadów zza Odry. **Najsłabiej gra poradziła sobie w USA, gdzie wydano ją niemal półtora roku po europejskiej premierze**, kiedy to musiała konkurować ze świeżo wypuszczonym, mocno reklamowanym Morrowindem, który dodatkowo był częścią bardzo znanego na rynku amerykańskim cyklu The Elder Scrolls. Podobny los spotkał Gothic II – w USA ponownie wydano go rok po premierze europejskiej, która miała miejsce w listopadzie 2002 roku.

Akcja Gothic II rozpoczyna się wkrótce po zakończeniu pierwszej części sagi. Bezimienny powraca, choć jest teraz dużo słabszy niż w ostatnich rozdziałach

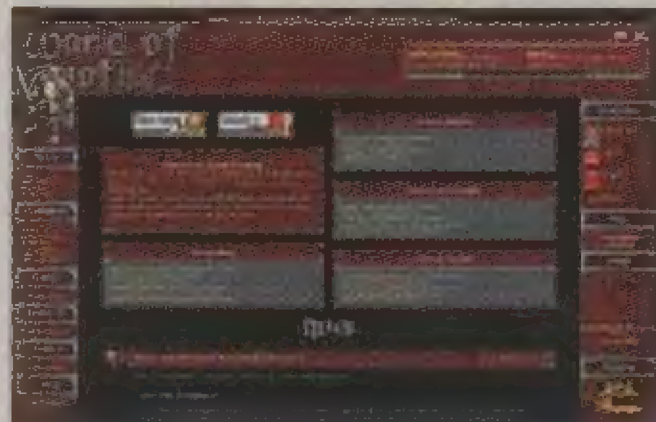
wwwarto zajrzeć



http://www.gothics.pl/
Ogromny polski serwis poświęcony całej serii Gothic. Zawiera mnóstwo informacji na temat poszczególnych części sagi, a także forum zbierające liczną społeczność fanów cyklu.



http://www.gothic.info.pl/
Kolejna bardzo ciekawa polska strona. Jeśli szukasz jakiejś informacji w rodzimym języku na temat dowolnej części sagi, na pewno znajdziesz ją na jednym z tych dwóch serwisów.



http://www.worldofgothic.com/
Świetna strona anglojęzyczna. W połączeniu z wymienionymi wcześniej polskimi serwisami stanowi kompletne kompendium informacji na temat serii Gothic.

poprzedniej gry – dlaczego tak jest, nie sposób jednak napisać, nie zdradzając sekretu dwójki. Bariera odgradzająca Kolonię od pozostałych części wyspy Khorinis nie istnieje, a jej więźniowie korzystają z wolności – niektórzy próbują na nowo ułożyć swoje życie i zajmują się zajęciami jak najbardziej legalnymi, inni robią to, co wcześniej wychodziło im najlepiej – łupią i kradną. Równowaga sił na wyspie Khorinis została zachwiana, a wraz z nią przepadły również nadzieje króla Rhobara na stałe dostawy magicznej rudy. Tymczasem jest ona potrzebna królestwu bardziej niż kiedykolwiek – orki atakują z coraz większą determinacją i niewiele brakuje, by ostatecznie podporządkowali sobie mieszkańców kontynentu Myrtana. Sytuacja jest dramatyczna, Bezimienny po raz kolejny staje przed bardzo trudnym zadaniem. Tym bardziej że na arenę konfliktu wkracza jeszcze trzeci gracz – bóg Beliar, który zsyła na Khorinis smoki. Tych pradawnych bestii można spotkać w grze aż sześć i każdą trzeba pokonać...

W trakcie nowej przygody Bezimienny również będzie musiał związać się z jedną



Motywy etniczne będą modne w tym sezonie...

CLICK TRICK!

W Gothic II wciśnij [C], by otworzyć menu, następnie wpisz **marvin**, by uruchomić cheaty. Teraz w trakcie gry możesz wcisnąć [F2] i wpisać któryś z kodów: **Kill** zabija widocznego na ekranie przeciwnika, **Cheat full** przywraca pełną energię, **Goto Waypoint Lighthouse** przenosi do latarni przy mieście Khorinis.

z trzech frakcji – a wybór ten także tutaj wpływa na przebieg rozgrywki. Tym razem jednak nie są to obozy, a gildie, których siedziby znajdują się w stolicy wyspy Khorinis. Bohater może zostać członkiem straży miejskiej, najemnikiem lub nowicjuszem w klasztorze magów ognia. Są to tzw. „pomniejsze gildie", a dopiero gdy sprawdzi się w ich szeregach – oczywiście wykonując odpowiednie questy – będzie mógł wstąpić do wielkich gildii paladynów (tu dostają się strażnicy), łowców smoków (to kolejny etap w rozwoju najemników) lub magów ognia (na których w klasztorze awansują nowicjusze).



Gothic nauczy cię wielu przydatnych rzeczy...

Decyzja o wyborze gildii wpływa między innymi na nastawienie napotkanych postaci niezależnych wobec bohatera. **Tak rozbudowany system relacji z innymi mieszkańcami wyspy Khorinis to w pewnym sensie nowość w Gothic II** – w pierwszej części gry był on bardzo uproszczony, praktycznie pozbawiony jakiejkolwiek dynamiki. Tu podejście NPC-ów do Bezimiennego cały czas się zmienia i zależy nie tylko od wybranej gildii, ale i od reputacji, jaką się on cieszy. Tę ostatnią poprawiają wykonywane questy, obniżają zaś popełniane przestępstwa: morderstwa, kradzieże, próby napaści. Jednym z zabawniejszych elementów systemu reputacji jest zakaz zabijania... owieczek. Są one głównym źródłem pożywienia na Khorinis, dlatego każdy, kto z własnej woli pozbawia je życia, traktowany jest przez mieszkańców wyspy jak najgorszy zbój.



...pracy w kuźni, gotowania itd.

Inny wprowadzony na dobre dopiero w Gothic II mechanizm rozgrywki to wzajemne relacje między dzikimi bestiami i zwierzętami zamieszkującymi wyspę. Dla przykładu: stwór o nazwie topielec gustuje w mięsie goblinów, dlatego jeśli jeden taki goni bohatera, można go zgubić, sprowadzając go w pobliże miejsca, w którym kręcą się grupki goblinów. **Podobny fortel można zastosować, umykając przed wil-**

Dlatego naprawdę warto w niego grać.

kami – by pozbyć się ich sfory, trzeba jednak znaleźć stadko owiec. Zazwyczaj można też liczyć na pomoc mieszkańców wyspy – gdy zauważą oni, że Bezimienny walczy z monstrami, niemal na pewno postarają się mu pomóc. Dzięki temu świat gry jest dużo bardziej wiarygodny, a to jest przecież w gatunku RPG wyjątkowo ważne.

Nowe elementy dodane zostały również do systemu interakcji z otoczeniem. Znów można samodzielnie wykuwać bronie, wyprawiać skórę upolowanej zwierzyny, przygotowywać surowe mięso, nowością jest za to zarezerwowana wyłącznie dla magów umiejętność tworzenia zwojów runicznych z zapisanymi na nich zaklęciami.

Jeszcze dalej w rozwijaniu mechanizmów rozgrywki poszedł dodatek do Gothic II zatytułowany Noc Kruka i wydany w sierpniu 2003 roku w Niemczech (u nas – pierwszy taki poślizg w historii serii – dopiero na początku 2005 roku!!!). Noc Kruka dodała do Khorinis całkiem nowy obszar – wcześniej niedostępne regiony znajdujące się na północnym wschodzie wyspy, za łańcuchem górskim, którego pokonanie było w podstawowej wersji gry niemożliwe. Głównym przeciwnikiem Bezimiennego jest w tym dodatku magnat o imieniu... Kruk, który poszukuje potężnego artefaktu, miecza o nazwie Szpon Beilara. To wątek poboczny w stosunku do historii opowiedzianej w Gothic II, można go umiejscowić między drugim a trzecim rozdziałem oryginalnej opowieści.

Noc Kruka wzbogaca świat gry nie tylko o dodatkowego questa i nieosiągalne wcześniej terytorium, ale przynosi także nowe frakcje (wodny krąg, piratów i bandytów), potwory (m.in. bagiennego trutnia, który trafiony eksploduje, pozostawiając po sobie chmurę trującego gazu) oraz czary (w tym najpotężniejszy w całej grze krzyk umarłych). Inną nowością jest pojawienie się na Khorinis tabliczek zapisanych w niezrozumiałych początkowo językach, które Bezimienny może poznać, wydając na to tzw. punkty nauki (zdobywa się je, wchodząc na kolejne poziomy do-

Chcę to mieć!



Pierwszy i drugi Gothic oraz dodatek Noc Kruka niedawno zostały wydane w Polsce w tzw. Platynowej Kolekcji. Zestaw ten, pod nazwą **Saga Gothic**, to świetna sposobność, by poznać tę jedną z najciekawszych serii RPG przed rozpoczęciem zabawy z jej trzecią częścią, która właśnie pojawiła się na rynku. Cena pakietu – **tylko 59,90 zł**! Pierwszego i drugiego Gothica można też kupić osobno – oba ukazały się w serii eXtra Klasyka, kosztują w niej **19,90 zł**. Tak czy owak, to nieduże pieniądze za prawdziwie klasyczne gry.

świadczenia). Są to: język farmerów, język wojowników i język kapłanów – czytanie spisanych nimi informacji pozwala dodatkowo zwiększać umiejętności lub współczynniki bohatera.

Ostatnią rzeczą, którą modyfikowała Noc Kruka, był poziom trudności gry. Wielu fanów serii narzekało na to, że – ich zdaniem – Gothic II stanowił zbyt małe wyzwanie. By wyjść im naprzeciw, Piranha Bytes m.in. podniosła współczynniki większości przeciwników, zwiększyła ceny i minimalne wartości atrybutów niezbędne do korzystania z niektórych broni, a także ustawiła nieco inaczej liczbę punktów nauki potrzebną na zdobycie części umiejętności.

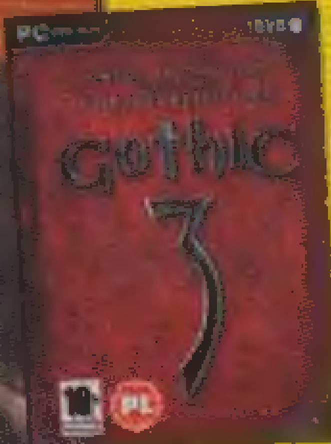
Premiera Nocy Kruka nie zmieniła wiele w wizerunku serii – **dodatek był raczej prezentem dla fanów cyklu niż próbą zdobycia szerokiej publiczności również tam, gdzie wcześniej Gothic radził sobie nie najlepiej.** Po wypuszczeniu add-ona na rynek Piranha Bytes skoncentrowała się na pracach nad trzecią częścią sagi. Efekt tych prac właśnie poznaliśmy...

Strzegę dostępu do następnych stron, bo na nich piszą o grze, która jest gorącą nowością.

Myrtana w niebezpieczeństwie!

Gothic 3 to dla serii ogromny krok naprzód. Wcześniej był to cykl tylko dla koneserów gatunku RPG – teraz to tytuł, który może stawać w szranki z największymi konkurentami.

Chcę to mieć!



Gothic 3 ukazał się w Polsce 3 listopada w dwóch wersjach, standardowej (129,90 zł) i kolekcjonerskiej (179,90 zł). Ta druga różni się od podstawowej dodatkową płytą z muzyką z gry, poszerzonym poradnikiem oraz efektownym metalowym amuletem.

Gracze, którzy pokochali sagę Gothic od pierwszej części i obdarzyli ją bezwarunkową miłością, która nie zważała na jej niedociągnięcia i niedoróbki, dostaną wypieków, gdy zobaczą trójkę. **Na taką realizację cykl ten zasługiwał od początku – i wreszcie się jej doczekał.**

W najnowszej odsłonie serii wszystko jest, nie tyle większe, co rozbudowane w stopniu wręcz nieporównywalnym. W drugim Gothicu obszar gry obejmował jedną wyspę – tutaj jest to cały kontynent Myrtany. Liczbę umiejętności, które mógł poznać Bezimienny, można było wcześniej pokazać na palcach obu rąk – teraz jest ich aż 70. Nawet statystyki postaci wzrosły dziesięciokrotnie: w poprzednich częściach wartości atrybutów w okolicach 100 punktów oznaczały herosa o nadludzkich umiejętnościach – w najnowszym Gothicu Bezimienny z kilkoma takimi zaczyna...



W Gothicu 3, jak to w całej serii...

Fanów serii zachwyci również fabuła. Wcześniej konflikt między orkami a królestwem Rhobara II toczył się gdzieś z dala od Bezimiennego, był raczej tłem niż treścią przygody. Gothic 3 przewraca ten stan rzeczy do góry nogami – w tej części gry bohaterowi przyjdzie wziąć jak najbardziej bezpośredni udział w wojnie, a właśnie zakończenie inwazji



...sporo jest rąbania i siekania.

orków (ich tryumfem lub porażką...) jest głównym celem zabawy. W intrygę bardzo sprytnie wplątane są postacie znane z poprzednich części sagi – Gothic 3 zaczyna się przygodą, w której bohaterowi towarzyszą... Diego i Miltenem, a Xadras, który wcześniej był raczej sprzymierzeńcem, okazuje się... tego oczywiście zdradzić nie możemy.

Mechanizmy rozgrywki, które weterani serii mieli okazję wcześniej poznać, powracają także w Gothicu 3. Pewną zmianą jest wyciągnięcie na „światło dzienne" systemu reputacji – teraz uznanie, jakim Bezimienny cieszy się w oczach przedstawicieli różnych frakcji, jest precyzyjnie wyrażone punktami, które można podejrzeć.

Gracze, którzy w RPG najbardziej lubią pojedynki, będą zadowoleni tym, co zaoferuje im nowy Gothic. System walki, łączący mechanikę RPG z akcją, został wzbogacony o możliwość korzystania z tarcz (świetne, głównie w starciu z łucznikami) oraz dwóch mieczy jednocześnie (a wtedy można stać się prawdziwym wymiataczem).

Jeśli jednak wszystkie opisane dotychczas modyfikacje i nowości Gothica 3 można uznać za rozsądną kontynuację tego, co oferowali już jego poprzednicy, tak w przypadku grafiki postęp jest wręcz niewyobrażalny. Wcześniejsze części serii należały raczej do kategorii „grywalne, ale niekoniecznie najładniejsze" – to **to nie tylko świetne RPG, ale również produkcja, którą można pokazywać jako wizytówkę możliwości najnowszych kart graficznych.** Warunek? Bardzo mocny komputer... Zestawiając ze sobą wszystkie trzy części Gothica, nie sposób nie dostrzec ciągłego rozwoju serii. Poziom najnowszego odcinka cyklu (choć i tym razem potrzebne okazały się patche) pozwala mieć nadzieję, że saga ta zajmie wreszcie godne miejsce w historii gatunku obok takich gigantów jak choćby seria The Elder Scrolls. A **to miejsce zarezerwowane tylko dla prawdziwych klasyków...**



KONKRETNE PYTANIA KLASYCZNE NAGRODY!

Mamy do wygrania

20 gier Gothic i Gothic II







10 zestawów Saga Gothic!

Aby wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Kto jest bohaterem cyklu Gothic?

A) Boberek

B) Bezimienny

C) Baleary

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.GOTH.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 5 grudnia 2006 r.

Fundatorem nagród jest CD PROJEKT www.gram.pl